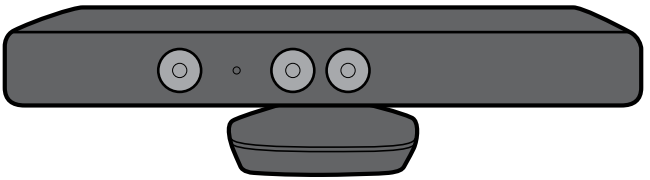
Xbox 360® Kinect™ センサー
取扱説明書



⚠ 警告

Xbox 360® Kinect™ センサーを使用する前に、本取扱説明書、Xbox 360 本体の操作方法、その他付属品やゲームの取扱説明書に記載されている、安全や健康に関する重要な情報をお読みください。すべての取扱説明書は、今後参照できるように保管しておいてください。最新の取扱説明書を入手するには、http://www.xbox.com/jp/support/（「もっと詳しく知りたい方は」参照）にアクセスしてください。
製品に関する保障内容は本取扱説明書に記載されていますが、http://www.xbox.com/jp/support/ でも確認することができます。

⚠ 警告

お子様が Kinect センサーを使用する前に

- お子様がセンサーを使ってゲームをプレイしたり、オンラインプレイヤーとのチャットや映像メッセージを利用するときは、保護者がどのような機能を使用して良いかを決め、またこれらをプレイ中、保護者が監視すべきかどうか決定してください。
- 保護者の監視なしでお子様がセンサーを使用するときは、関連する安全や健康に関する情報や指示をすべて説明してください。

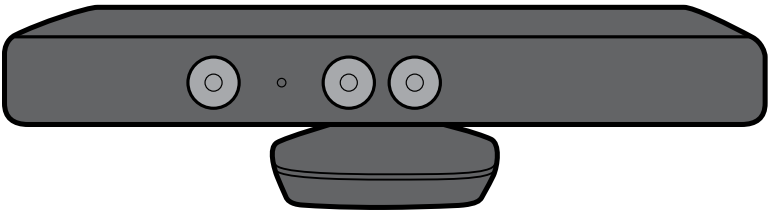
お子様が Kinect センサーを安全に使えるようにする

お子様が センサーを使ってプレイするときは、一定の範囲内で安全に使えるようにし、正しい使い方を理解させた上で使用してください。

この表示は、本取扱説明書とその他製品の取扱説明書に記載されている安全と健康に関する情報を示すものです。

4 Xbox 360 Kinect センサー
5 プレイに適した空間
6 Kinect センサーの設置
7 Kinect センサーの接続
9 Kinect センサーの初期設定
10 Kinect センサーのお手入れ
10 困ったときは
11 もっと詳しく知りたい方は
12 品質保証規定
13 ソフトウェア使用許諾規定
14 レーザーの仕様/規制情報
15 お問い合わせ先

Xbox 360® Kinect™ センサー

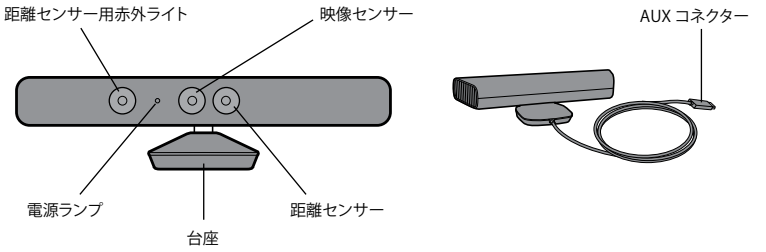


Xbox 360 Kinect センサー

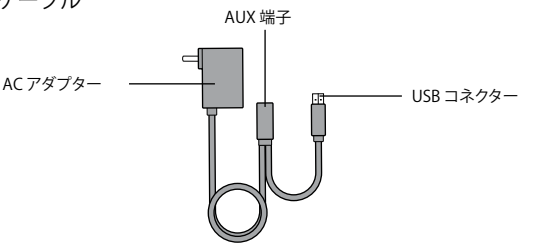
Xbox 360 Kinect センサーをお買い上げ頂きありがとうございます。本製品は、あなた自身がコントローラーとなる、画期的なプレイ スタイルを実現します。センサーの前で動いてみて、何が起こるか試してください。あなたの体を使って、Xbox 360 を操作することができます。
Kinect センサーは、Xbox 360 のゲームやメディア機能の操作に使用します。特定のゲームにおけるセンサーの使い方については、ゲームの取扱説明書をお読みください。

各部の名称

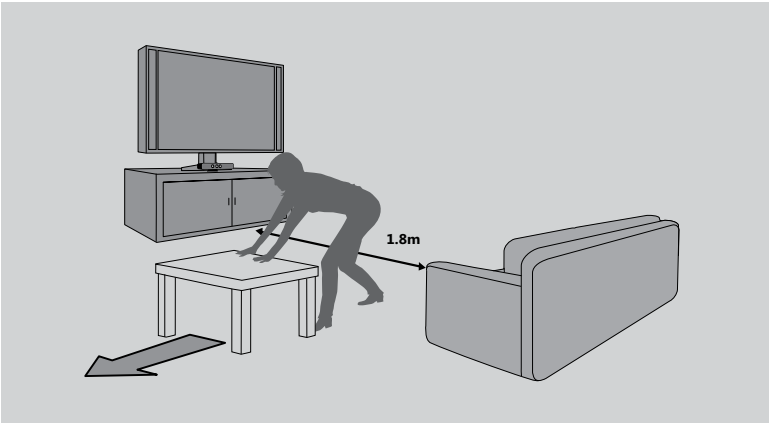
●Kinect センサー



●USB/電源ケーブル



プレイに適した空間



Kinect センサーがあなた自身を検出でき、動き回れる空間を確保する必要があります。プレイヤーが 1 人の場合はセンサーから約 1.8 m 離れた位置でプレイしてください。また、プレイヤーが 2 人の場合、センサーから約 2.5 m 離れた位置でプレイしてください。
センサーの置き場所や他の要因により、条件は変化します。詳細は、お手持ちのゲームの取扱説明書にて、条件を満たすかどうか確認してください。

⚠ 警告

プレイ中に自由に動き回れる空間を確保する

Kinect センサーでゲームをプレイするときは、様々な動きが必要とされます。プレイ中に他のプレイヤーやペット、家具、その他の物に衝撃を加えたり、ぶつかったり、つまずいたり、転んだりしないようにしてください。プレイ中に立ったり動いたりする動作を伴う場合、床の状態も注意してください。

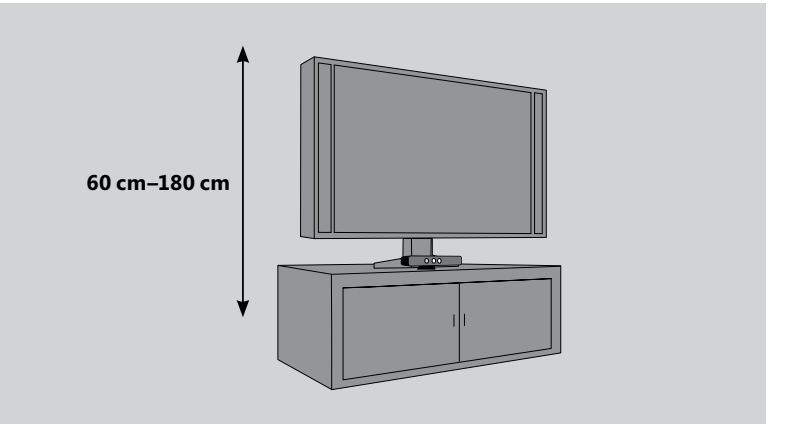
プレイ前：

- 周囲 (前後左右上下) につまずいたり、ぶつけたりする恐れがある物がないか確認してください。
- 窓、壁、階段などから十分に離れた空間でプレイしてください。
- 足を取られたりする物がないか確認してください。
  例 : おもちゃ、家具、固定されていないカーペットなど。また、お子様やペットがこの空間にいないか注意し、必要であればプレイエリアから物や人を移動させてください。
- プレイ エリアの頭上についても注意してください。照明器具やファンなどの位置を確認してください。

プレイ中：

- テレビに接触しないよう十分離れてください。
- 他のプレイヤー、ペットから十分な距離を保ってください。ゲーム中に距離が変わることもあるので、プレイ方法を考慮に入れて、必要な距離を決めてください。
- つまずいたり、ぶつかる恐れがある物や人に常に注意しましょう。ゲーム中、人や物がプレイ エリアに入る恐れがあるため、常に周囲には注意を払ってください。
- 十分な強度がある平らな場所でプレイしてください。
- 靴下など履物を履く場合は、転倒に十分注意してください。(特にハイヒールやサンダル、スリッパなど)

Kinect センサーの設置



センサーの機能を十分に発揮させるためには、センサーを 60 cm - 180 cm の高さ内に置いてください。

- センサーを安定した場所に置いてください。
- センサーをテレビ中央から 1 m 以内で、テーブルや棚の前方の端に近い位置に置いてください。
- Xbox 360 本体の上にセンサーを置かないでください。
- 振動や音を避けるため、スピーカーの上や前、近くに置かないでください。
- センサーを直射日光が当たる位置に置かないでください。プレイヤーを検出しなくなる場合があります。
- 熱を発生させる物の近くで使用しないでください。
- センサーは 5℃～ 35℃ の範囲内で使用してください。この範囲を超える場合、電源を切り、適正な温度になるまでセンサーを使わないでください。

重要

- Kinect センサーには上下の角度を自動調整するためのモーターが内蔵されています。このため、手でセンサーの角度を変えようとしたり、センサーの上部を左右にひねったり、上下に傾けたりして調整しようとしないでください。センサーの故障の原因になります。
- Kinect センサーを設置する際、または移動させる際はセンサーの上部のみを持つのではなく、台座からセンサー本体を持ち上げてください。

⚠ 警告

プレイ エリアでコードに人やペットがつまずいて転んだり、誤ってひっぱったりしないよう、注意してください。Kinect センサーと Xbox 360 本体を使用しないときは、お子様やペットが触らないように、すべてのケーブルとコードを片づけることも検討してください。また、お子様にケーブルやコードで遊ばせないようにしてください。

⚠ 警告

目を酷使しない

目の酷使による疲れを最小限にするために、以下のことを行ってください。

- テレビやモニター、Kinect センサーから適度な距離を保つ。
- 強い光を発する機器から、テレビやモニター、センサーを離してプレイするか、カーテンやブラインドで部屋全体の明るさを調整する。
- テレビやモニターの照度とコントラストを調整する。

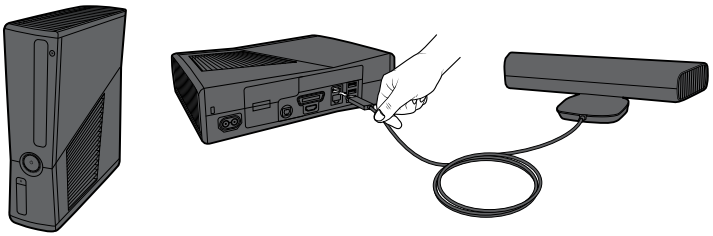
Kinect センサーの接続

センサーを使用するには、Xbox 360 本体と接続する必要があります。Xbox 360 S 本体については、本体から電源が供給されます。初期型の Xbox 360 本体については、センサーをコンセントにもつなぐ必要があります。

> ⚠ 警告
>
> センサーを設置する際、ケーブルを引っ張らないでください。Kinect センサーが倒れたり、落下したりしないよう注意してください。

Xbox 360 S 本体に Kinect センサーを接続する

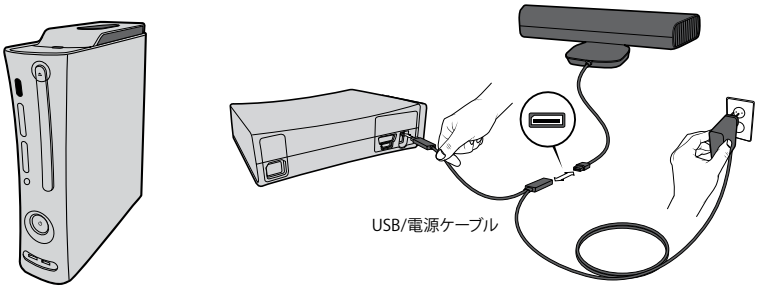
Xbox 360 S 本体の AUX 端子にセンサーのコネクターを差し込んでください。



Xbox 360 S 本体

初期型の Xbox 360 本体に Kinect センサーを接続する

センサーは本体背面のコントローラー端子でのみ動作します (前面のコントローラー端子では動作しません。)



初期型の Xbox 360 本体

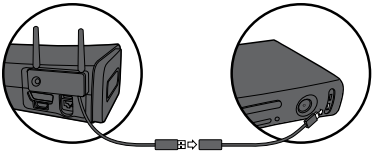
初期型の Xbox 360 本体に接続するには

1. 本体背面のコントローラー端子から、周辺機器を取り外す。
2. センサーに付属の USB/電源ケーブルを接続する。
3. USB/電源コードの USB コネクターを本体背面のコントローラー端子に差し込む。
4. USB/電源コードの端の AC アダプターを、コンセントに差し込む。

USB/電源ケーブルは、センサーに付属している物、または、正規の修理センターで受け取った物をお使いください。

ハードディスクがない初期型 Xbox 360 本体をお持ちの場合、少なくとも 256 MB 以上の空き容量があるデータ保存機器が必要です。Xbox 360 ハードディスク、Xbox 360 メモリーユニット、USB メモリーなどをお使いください。

背面のコントローラー端子に Xbox 360 ワイヤレス LAN アダプターを接続している場合、コネクターを取り外して、同梱されている、ワイヤレス LAN アダプター延長ケーブルを使って前面のコントローラー端子に再接続してください。



前面のコントローラー端子にワイヤレス LAN アダプターを再接続する必要がある場合：

1. 本体背面のコントローラー端子からワイヤレス LAN アダプターを取り外し、Xbox 360 本体の背面に装着されている状態にする。
2. ワイヤレス LAN アダプターのコネクターに ワイヤレス LAN アダプター 延長ケーブルを接続する。
3. ワイヤレス LAN アダプター 延長ケーブルの、もう一方の端子を、Xbox 360 本体前面のコントローラー端子に差し込む。

⚠ 警告

電気の安全上の注意

一般の電気製品と同様に、以下の注意に従わないと、感電や火災による深刻なケガや死亡、センサーの故障の原因となります。

AC アダプターを使用している場合

- センサーの電圧は直流 12V, 1.1Aです。USB/電源ケーブルの AC アダプターは、センサーに同梱されている物、または、正規の修理センターで受け取った物をお使いください。
- お使いのコンセントが、USB/電源ケーブルに示されている電気（電圧 [V]、周波数 [Hz]）を供給していることを確認してください。もしご家庭の電気供給の種類が分からない場合は、電力会社にお問い合わせください。
- 壁のコンセントからの電源のみお使いください。電圧や周波数が許容範囲でも、発電機やインバーターなどからの電源は使用しないでください。
- ご自宅の壁のコンセント、電源コード、延長コード、その他コンセントが規定電流容量を超えないようにしてください。センサーが使用する最大電流（アンペア [A]、センサーの USB/電源ケーブルに記載）と、同じ電源ライン上にあるその他の電気製品の最大電流の合計が、コンセントの最大電流を超えないことを確認してください。

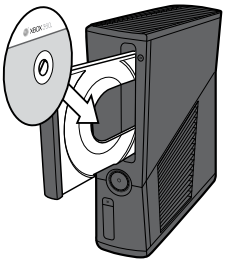
USB/電源ケーブルの損傷を避けるために

- Kinect センサーを電源につないだまま、ケーブルの上に物を置いたり、無理に曲げたりしないでください。
- ケーブルが踏みつけられないように注意してください。
- ケーブルを引っ張ったり、結んだり、折り曲げたり、その他乱暴に扱わないでください。
- ケーブルを熱い物の近くに置かないでください。
- お子様やペットがケーブルに近づかないようにしてください。また、お子様がケーブルを口に入れたり、ペットがケーブルをかじったりすることがないようにしてください。
- ケーブルを抜くときは、ケーブルを引っ張らないでください。必ずコネクター部分をつかんで抜いてください。

USB/電源ケーブルが少しでも損傷した場合は、すぐに使用を中止し、Xbox カスタマーサポートに交換の連絡をしてください。

雷雨のときや長時間使用しないときは、センサーの USB/電源ケーブルの電源を抜いてください。

Kinect センサーの初期設定



Kinect センサーを使用するためのシステム アップデート

Kinect センサーを使用する前に、Xbox 360 本体のシステム アップデートをする必要があります。(*)

本体のアップデート方法

1. 本体の電源を入れ、添付のディスクを挿入する。
   アップデートが自動的に開始されます。自動的に開始しない場合は、ダッシュボードからディスク トレイを選択してください（ゲーム ディスクを使ってプレイする場合と同様です）。
2. アップデート完了のメッセージが表示され、初期設定を始めます。

(*)

- Xbox 360 本体のシステムのバージョンが最新版の場合、ディスクのインストールは必要ありません（インストールしようとしても何も起こりません）。
- Xbox LIVE に接続している場合、Xbox 360 本体は自動的に最新版にアップデートされます。
  この場合、上記のディスクのインストールは必要ありません（インストールしようとしても何も起こりません）。

Kinect センサーの設定

画面上の指示に従い、センサーの設定を始めてください。

⚠ 警告

使用上のご注意

Kinect センサーでのゲームプレイは、体を使った様々な動作を要求されます。
もし、健康上もしくは身体的な問題で快適にプレイできない場合は、医師に相談してください。また、下記に該当する場合は、センサーを使用する前に医師にご相談ください。

- 妊娠中 / 妊娠の可能性がある
- 心臓、呼吸、関節、その他整形外科に関する疾患がある
- 高血圧
- 運動することに障害がある
- 運動をするにあたり、指導や制限を指示されている

薬を服用していたり、飲酒していたりする場合は使用しないでください。またゲームで体を動かすことに対して、十分なバランス能力と体力を有していることを確認してください。

- 筋肉、関節、目が疲れたり痛んだりする場合は、使用を中止して休憩してください。
- 過度の疲労や、吐き気、呼吸困難、胸のしめつけ、目まい、不快感や痛みなどを感じた場合は、すぐに使用をやめて、医師にご相談ください。
- お子様は、保護者の方がいるところでプレイをしてください。

非推奨のアクセサリーについて

これらのアクセサリーなどを使用することで、あなた自身や他の方がケガをする恐れがあります。また、センサーや周囲のその他の物を傷つける原因となります。

Kinect センサーのお手入れ

センサーを清掃するには

- センサーの外側のみ清掃してください。
- 乾いた布を使用してください — 研磨剤や、洗剤、磨き粉、溶剤 (例: アルコール、ガソリン、シンナー、ベンジン)、その他液体やスプレーは使用しないでください。
- エアコンプレッサーは使用しないでください。
- コネクター部分は、布等で拭かないでください。
- 乾いた布が届く範囲内の表面を拭いてください。
- センサーを濡れたままにしないでください。
- 火災や感電を防ぐために、センサーを雨やその他湿気のあるところに置いておかないでください。

困ったときは

もし異常が発生したときは、以下にある問題解決を参照してください。

Kinect センサーが作動しない

- ケーブルが正しくつながっているか確認してください。初期型 Xbox 360 本体を使用している場合は、センサーが背面のコントローラー端子に接続されていること、USB/電源ケーブルの AC アダプターがコンセントに差し込まれていることを確認してください。センサーが動作しているときは、前面の電源ランプが点灯します。
- センサーを通気の良い場所に置いてください。
- センサーのシステム アップデートがされていない場合は、パッケージに付属のディスクを挿入し、アップデートを実行してください。

Kinect センサーがプレイヤーを検出しない

- センサーが検出可能な空間でプレイしてください。
- センサーを通気の良い場所に置いてください。
- 電気をつけて、プレイ エリアを明るくしてください。
- センサーを、日光を含む直射日光から避けてください。
- プレイ エリアの背面の壁と見分けがつきにくい服を着ている場合は、違う服を着て試してみてください。
- センサーのレンズを乾いた布で拭いてください。
- センサーの視界を阻害する物がないか確認してください。

Kinect センサーがプレイヤーを見失う

- センサーがあなたを検出しなくなったら、プレイ エリアから一度離れて、再度戻ってください。

Kinect センサーがプレイヤーの声を検出しない

- 振動を発生する物や、テレビのスピーカー、またはその他オーディオ機器の近くにセンサーを置かないでください。
- センサーのマイクを阻害する物がないか確認してください。

Kinect センサーが上下角の自動調整を行わない

- ケーブルが接続されていて、センサーの電源ランプが点灯しているか確認してください。初期型 Xbox 360 本体を使用している場合は、センサーを背面のコントローラー端子につないでください (前面のコントローラー端子では機能しません)。また、USB/電源ケーブルの AC アダプターをコンセントに差し込んでください。
- センサーの動きを妨げる物がないか確認してください。
- 上下の角度を調整するために、台座からセンサーをひねったりしないでください。センサーのモーターが自動的に調整するまで触らないでください。センサーが故障する原因となります。

もっと詳しく知りたい方は

よくある質問や、トラブルの解決用法、Xbox カスタマーサポートの連絡先については http://www.xbox.com/jp/support/ にアクセスしてください。

Xbox 360 本体やその付属品を、修理品として販売店に持ち込まないでください。トラブルシューティングやサービス情報については、http://www.xbox.com/jp/support/ にアクセスしてください。

⚠ 警告

ご自身で修理しないでください

センサーや AC アダプターを分解したり、開けたり、点検したり、改造しないでください。感電やその他の危険が及ぶ恐れがあります。製品を開けたり、改造したことが認められる場合（はがれ、穴あき、ラベルの取外しなども含む）、保証の対象外となります。

品質保証規定

お客様は、Kinect センサーをご使用になることにより、本品質保証規定に同意したことになります。Kinect センサーをセットアップされる場合、予め本品質保証規定をよくお読み下さい。本品質保証規定に同意されない場合、Kinect センサーをご使用にならず、Microsoft にご返却の上、払戻しをお受けになるようお願い致します。
本品質保証規定は、お客様に対して一定の法律上の権利を付与するものです。お客様はまた、国により異なるその他の権利を認められる場合があります。本品質保証規定は、法令により許容された範囲において、かつ法令で制限または禁止されている場合を除き、適用されます。

本品質保証規定に記載の保証は、マイクロソフト株式会社を通じてのみ対応されるものとします。

1. 定義
(a)「Kinect センサー」とは、正規販売店から購入された新しい Kinect センサーをいいます。
(b)「保証期間」とは、お客様がご自身の Kinect センサーを正規販売店から購入された日から 1 年間をいいます。
(c)「お客様」とは、最初のエンドユーザーをいいます。
(d)「通常の使用」とは、Kinect センサーの取扱説明書に従った、一般家庭環境における通常の使用をいいます。
(e)「Microsoft」とは、Microsoft Corporation をいいます。

2. 保証
(a) 明示の保証期間中、Microsoft は、通常の使用下において Kinect センサーに不具合が生じないことを、お客様のみに対して保証します (以下、この保証を「保証」といいます。)。
(b) 本品質保証規定は、お客様の Kinect センサーについて Microsoft が行う唯一の保証または条件となります。Microsoft に代わり他のいかなる第三者も保証または条件の付与を行うことはできないものとします。

3. 保証サービスの適用
(a) 保証サービスを受けるには、先ず、http://www.xbox.com/JA-JP/ に掲載された「サポート」のセクション内のトラブル解決手順を実行して下さい。
(b) トラブル解決手順により問題が解決しない場合、http://www.xbox.com/JA-JP/ に掲載された「サポート」のページ内のアフターサービス申込み手順に従い手続を行って下さい。インターネットをご利用ではない場合には、Xbox カスタマーサポート (0120-220-340) までお電話にてご連絡下さい。
(c) 保証サービスを受けるには、購入後 1 年の保証期間内にあることの証明として、購入時に付帯の保証書に、必要事項が全て記入されている必要があります。

4.Microsoft の責任
(a) 保証サービスを受けるためお客様から Kinect センサーをご送付頂いた場合、Microsoft はお客様の Kinect センサーの確認を行います。
(b) Microsoft は保証期間内に通常の使用下において Kinect センサーに不具合が発生したと判断した場合、Microsoft の判断により、修理もしくは交換を行うか、またはお客様に購入代金を払い戻すものとします。修理には、新規の部品または補修された部品が使用されることがあります。交換の場合、新規または補修された製品となることがあります。
(c) 修理または交換の後、お客様の Kinect センサーには、当初の保証期間の残存期間、または Microsoft がお客様に修理後の製品または交換品を発送してから 95 日間のうち、いずれか長い期間、本品質保証規定が適用されます。
(d) Kinect センサーの修理もしくは交換、または購入代金の払戻しを行う Microsoft の責任が、お客様に対する唯一の救済策となります。
(e) 保証期間の経過後に Kinect センサーに不具合が生じた場合には、いかなる保証も適用されません。ただし、不具合の内容によっては有償での対応が可能な場合があります。

5. 保証の例外
お客様の Kinect センサーが以下の条件のいずれかに当てはまる場合、Microsoft は責任を負わないものとし、また、保証は適用されないものとします。
(a) Microsoft によって販売または使用許諾されていない製品 (Microsoft によって製造または使用許諾されていない「海賊版」のゲーム及びゲーム拡張機器を含む) と共に使用した場合。
(b) 業務目的 (レンタルを含む) で使用した場合。
(c) 分解、改造もしくは改変 (Kinect センサーセキュリティ機能または違法コピー防止機能等の無効化を含む) されたか、またはシリアルナンバーが改ざんもしくは削除された場合。
(d) 外的要因 (落とした場合、換気の不備その他 Kinect センサーの取扱説明書の指示に従わなかった場合を含む) による故障の場合。
(e) Microsoft 以外の第三者 (マイクロソフト株式会社を除く) が修理を行った場合。
(f) 保証書のご提示がない場合。
(g) 保証書に記入漏れがある場合、あるいはご購入日、販売店名などが書き換えられた場合。
(h) 落下、液体や異物の混入など使用上の誤りによって故障した場合。
(i) 火災またはその他の不可抗力、天変地異、公害、塩害、以上電圧などによる故障の場合。

6. 特定の損害に関する免責
Microsoft は、(i) 間接的、付随的、特別もしくは結果的なあらゆる損害、(ii) データ、プライバシーもしくは秘密性の喪失、もしくは利益の逸失、または (iii)Kinect センサーの使用不能等に対して、いかなる場合においても責を負うことはないものとします。Microsoft が上記の損害の可能性をあらかじめ知らされていたか否かにかかわらず、法令で許容される最大限において、この免責が適用されるものとします。なお、付随的損害または結果的損害の免責または制限が認められていない国では、お客様には上記の制限または免責が適用されないことがあります。

7. その他の条件
お客様が Kinect センサーの技術的制限、セキュリティ・システムまたは違法コピー防止システムの無効化または回避を行おうとした場合には、Kinect センサーが永久に動かなくなることがあります。この場合、保証は無効となり Kinect センサーの有償による修理もお受け致しかねます。

8. 準拠法
本規定は、日本国内においてのみ有効です。本規定は、日本法に準拠し、日本法に従って解釈されます。

This warranty is valid only in Japan.

品質保証規定の内容が変更されることがあります。最新の内容は次の URL をご覧ください。
http://www.xbox.com/jp/support/

ソフトウェア使用許諾規定

お客様は、Kinect センサーをご使用になることにより、本ソフトウェア使用許諾規定に同意したことになります。Kinect センサーを設置される場合、予め本ソフトウェア使用許諾規定をよくお読み下さい。本ソフトウェア使用許諾規定に同意されない場合、Kinect センサーをご使用にならず、Microsoft にご返却の上、払戻しをお受けになるようお願い致します。

1. 定義

(a)「Xbox 360 」と は、Xbox 360 (初 期 型) 本 体、および Xbox 360 S 本体をいいます。

(b)「 正 規 ア ク セ サ リ ー 」とは、Microsoft ブランドの Xbox 360 用ハードウェア周辺機器、および製品パッケージに Microsoft の公式ライセンス製品であることを示す「Licensed for Xbox 360」ロゴマークを付した第三者ブランドの Xbox 360 用ハードウェア周辺機器をいいます。Kinect センサーは、本ソフトウェア使用許諾規定との関係でのみ、正規アクセサリーに含まれるものとします。

(c)「 正規ゲーム 」とは、Microsoft によりが発売、または Microsoft によりその使用が許諾されたゲームディスクで提供される Xbox 360 用ゲーム、Microsoft の Xbox LIVE サービスまたは Xbox.com のウェブサイトからダウンロードされたゲームコンテンツ (例えば、アバター、ダウンロード可能なゲーム、ゲーム用アドオン等)、および Xbox 360 や正規アクセサリーにプリインストールされているゲーム コンテンツをいいます。

(d)「 本ソフトウェア 」とは、Kinect センサーにプリインストールされているソフトウェアをいい、Microsoft が随時提供するアップデートを含みます。

(e)「 非正規アクセサリー 」とは、正規アクセサリー以外のあらゆるハードウェア周辺機器をいいます。ただし、USB メモリー、デジタルカメラ、および携帯音楽プレーヤーは非正規アクセサリーには含まれないものとします。

(f)「 非正規ゲーム 」とは、正規ゲーム以外のあらゆるゲームディスク、ダウンロードゲームおよびゲームコンテンツまたはメディアをいいます。

(g)「 非正規ソフトウェア 」とは、Microsoft により発売、もしくは Microsoft によりその使用が許諾された Xbox 360 用ゲームディスク、Microsoft の Xbox LIVE サービス、または Xbox.com のウェブサイト経由で Microsoft により頒布されていないあらゆるソフトウェアをいいます。

(h)「 お客様 」とは、Kinect センサーのユーザーをいい、「 お客様の 」という場合も、これに従って解釈されます。

2. 使用許諾

(a) 本ソフトウェアは、お客様に対してその使用が許諾されるものであって、販売されるものではありません。お客様は、お客様の Kinect センサーにプリインストールされ、Microsoft が随時アップデートする本ソフトウェアのみを使用することが認められるものとします。お客様は、本ソフトウェアを複製するかまたは解析して仕様を明らかにすることはできません。

(b) 本ソフトウェアの使用許諾の条件として、お客様は以下に同意します。

(i) お客様は、ご自身の Xbox または Xbox 360 においてのみ、Kinect センサーを使用し、その他のいかなる機器 (例えば、パソコン、その他のビデオゲーム機等) と共に使用してはなりません。お客様は、ご自身の Kinect センサーにおいて正規ゲームのみを使用することとします。お客様は、非正規アクセサリーまたは非正規ゲームを使用してはなりません。非正規アクセサリーや非正規ゲームは、作動しないか、本ソフトウェアのアップデート後永久に作動しなくなる場合があります。

(ii) お客様は、いかなる非正規ソフトウェアも使用またはインストールしてはなりません。お客様が非正規ソフトウェアを使用またはインストールした場合、Kinect センサーはその時点で、またはその後の本ソフトウェアのアップデート後、永久に作動しなくなることがあります。

(iii) お客様は、Kinect センサーの技術的制限、セキュリティ・システム、または違法コピー防止システムの無効化または回避を行ってはなりません。お客様がこれらを行おうとした場合には、お客様の Kinect センサーはその時点で、またはその後の本ソフトウェアのアップデート後、永久に作動しなくなることがあります。

(iv)Microsoft は、Kinect センサーの使用を Xbox 360 に限定するため、非正規アクセサリーおよび非正規ゲームの使用防止のため、ならびに Kinect センサーの技術的制限、セキュリティ・システムまたは違法コピー防止システムを保護するために、本ソフトウェアのアップデートを含む技術的措置を講じることができるものとします。

(v) Microsoft は、お客様に対して通知を行うことなく、随時本ソフトウェアのアップデート (例えば、技術的制限、セキュリティ・システムまたは違法コピー防止システムのアップデート) を行うことができるものとします。

3. 保証

本ソフトウェアはお客様の Kinect センサーの品質保証規定の対象となっており、Microsoft は本ソフトウェアについてその他のいかなる保証も条件の付与も行いません。Microsoft に代わり他のいかなる第三者も保証または条件の付与を行うことはできないものとします。

4. 特定の損害に関する免責

Microsoft は、(i) 間接的、付随的、特別もしくは結果的なあらゆる損害、(ii) データ、プライバシーもしくは秘密性の喪失、もしくは利益の逸失、または (iii) 本ソフトウェアの使用不能等に対して、いかなる場合においても責を負うことはないものとします。Microsoft が上記の損害の可能性をあらかじめ認識していたか否かにかかわらず、また、いずれかの救済策がその本質的な目的を達成したか否かにかかわらず、法令で許容される最大限において、この免責が適用されるものとします。なお、付随的損害または結果的損害の免責または制限が認められていない国では、お客様には上記の制限または免責が適用されないことがあります。

5. 準拠法

本規定は、日本国内においてのみ有効です。規定は、日本法に準拠し、日本法に従って解釈されます。

本規定は、法律により最大限許容される範囲において、かつ法律で禁止されている場合を除き、適用されます。本規定は、お客様の国の法律により許容されていない限り、お客様の国の法律に基づくお客様の権利を変更することはありません。

レーザーの仕様/規制情報

クラス 1 レーザー情報 :

> ⚠ 注意
> 本取扱書に記載されていない方法で製品を操作、調整、または運用を行うと、レーザー光線により目を傷める危険性があります。

本製品は、クラス 1 レーザー製品に関する国際標準 IEC60825-1:2007-03 第 2 版に準拠するよう設計されています。クラス 1 レーザー製品は、(IEC 60825-1 で規定されている) 合理的に予測可能な操作条件下で安全にご使用いただけます。そのため、通常の操作条件下で目または皮膚に害を及ぼすことはありません。

規制情報 :

この装置は、一般財団法人 VCCI 協会の基準に基づくクラス B 情報技術装置です。この装置は、家庭環境で使用することを目的としていますが、この装置がラジオやテレビジョン受信機に近接して使用されると、受信障害を引き起こすことがあります。

●お問い合わせ先
マイクロソフト株式会社
Xbox カスタマー サポート 0120-220-340
受付時間 10:00 ～ 18:00 (日、祝日を除く)
詳しくは次の URL をご覧ください。http://www.xbox.com/jp/support/

●聴覚や言語に障害がある方のための専用お問い合わせ先
聴覚や言語などに障害をお持ちで、電話での会話が困難な方のために、ファックスでお問い合わせを受け付けております。
ファックス番号：0570 - 000 - 560
※ この窓口は、聴覚や言語などに障害をお持ちの方の専用窓口です。障害をお持ちで電話での会話が困難な方以外からのファックスは受付できませんので、ご理解とご協力の程よろしくお願いいたします。

このドキュメントに含まれる情報は、URL やその他のインターネット Web サイトの参照も含めて、通知なしに変更されることがあります。特に断りがない限り、このドキュメントで例として示される会社、組織、製品、ドメイン名、電子メール アドレス、ロゴ、人物、場所、およびイベントは架空のものであり、実際の会社、組織、製品、ドメイン名、電子メール アドレス、ロゴ、人物、場所、およびイベントとは関係ありません。ユーザーには、該当するすべての著作権法に従う責任があります。マイクロソフトの書面による明示的な許諾がある場合を除き、著作権による権利の制限を受けずに、このドキュメントのいかなる部分も、いかなる形式、いかなる手段 (電子的方法、機械的方法、写真、録音など)、またいかなる目的でも複製、検索システムへの格納または導入、および転送することはできません。
マイクロソフトは、このドキュメントに含まれる対象に関連して特許、特許出願、商標、著作権、またはその他の知的財産権を有している場合があります。マイクロソフトの書面による使用許諾契約に明示的に示されない限り、このドキュメントの提供によって、それらの特許、商標、著作権、またはその他の知的財産権に対する使用許諾が与えられることはありません。

© 2010 Microsoft Corporation. All Rights Reserved. Microsoft、Kinect、Xbox、Xbox 360、Xbox LIVE、Xbox 関連ロゴ、Xbox 純正製品ロゴは、米国 Microsoft Corporation および / またはその関連会社の商標です。
本製品は Dolby Laboratories のライセンス供与により製造されています。Dolby、ドルビーおよびダブル D 記号はドルビーラボラトリーズの商標です。未公開機密文書。Copyright 1999-2007 Dolby Laboratories. All Rights Reserved.
本書に記載されている会社名および製品名は各社の商標です。

「My Xbox」の会員登録について

Xbox 360 公式ホームページから無料会員サービス「My Xbox」に登録すると、Xbox.com のオンライン コミュニティーに参加してゲームやイベントなどの最新情報を手に入れることができます。また、Xbox 360 のオンライン サービス「Xbox LIVE®」の一部の機能を Web からも利用することが可能になるなど、あなたの Xbox 360 ライフがもっと便利に、手軽になります。ご登録は以下の URL から行うことができます。
http://www.xbox.com/jp/register/

Printed in China
0810 Part Number X16-86323-01

XBOX 360

X16-86323-01